GUIAS DIDACTICAS

SANJOMIX (2017-2020)

NIVEL 1 • BLOQUE 3

Remezclando el aula

Estas guías didácticas son parte del resultado de los Talleres Antropoloops realizados en el CEIP San José Obrero en tercer ciclo de primaria durante los cursos 2017-20. El proyecto se desarrolló gracias al apoyo y financiación de la Fundación Daniel y Nina Carasso a través de su programa de arte ciudadano en la convocatoria Resonancias de 2017. El proyecto fue co-financiado por el ICAS (Ayuntamiento de Sevilla) en el curso 2018-19.

Índice guías didácticas (web)

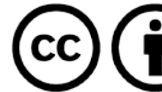
Equipo
Rubén Alonso (coord.), Fran Torres, Nuria García, Daniel Gómez, Esperanza Moreno y Miguel Vázquez-Prada
Evaluación y seguimiento: María Delgado (Leitmotiv social).

Profesorado del CEIP San José Obrero:
Ana Pérez, Nandy Durán, David Villaraviz, Miguel Rosa, Inmaculada Navarro, Teresa Rodríguez,
María Albadalejo, Mercedes Ruiz, Emilio Plaza…

Asesoría didáctica guías: Mercedes Rivero Hidalgo
Diseño, maquetación y collages de las guías:
Daniel Alonso Mallén (https://daniel-alonso.tumblr.com)

Puedes ver más info en play.antropoloops.com

REDES:
Twitter @antropoloopsEDU
Facebook antropoloopsEDU
Vimeo talleresantropoloops
Soundcloud talleresantropoloops





NIVEL 1

Un mundo de músicas en nuestra casa y en nuestra clase

Ver esquema general de actividades

BLOQUE 3

Remezclando el aula

Justificación / Descripción

La identidad es un proceso. Nuestras identidades son transitorias y se desarrollan intersubjetivamente, en base a relatos que construimos. En ese proceso la música juega un papel importante. En el aula la remezcla nos permite transgredir los límites culturales y crear espacios intermedios de juego donde las narrativas pueden ser cuestionadas y comprendidas de forma crítica.
Después de terminar el segundo bloque con la grabación de historias de vida musicales, las canciones seleccionadas por el alumnado se han cargado de emociones y significado durante el proceso. Este material es ideal para fomentar una creación musical colectiva a través de la remezcla. En este tercer bloque experimentaremos y jugaremos con este material, creando nuevas piezas musicales. A través de ejercicios lúdicos y creativos en grupo, pretendemos acercarnos de una forma clara y gráfica a la idea de que todos en mayor o menor medida somos fruto de procesos de mezcla.

Objetivos

Fomentar una creación musical colectiva que dialogue con la identidad individual del alumnado.
Fomentar la creatividad y la experimentación musical.
Reconocer, visibilizar y valorar la diversidad de orígenes culturales del alumnado
Introducir la técnica compositiva de la remezcla musical como herramienta creativa

Contenidos

Loops y sampling
Dispositivos tecnológicos y sistemas notacionales sencillos
Música y orígenes culturales
La remezcla como herramienta compositiva.
Muestra colectiva: sesión grupal de DJs

Actividades

Actividad 1 / Nuestras afinidades musicales
Actividad 2 / Componer con loops
Actividad 3 / Concierto de remezclas
Competencias bloque

Criterios de evaluación orientativos

Compone en grupo una pieza musical basada en fragmentos musicales.
Organiza e interpreta en grupo la pieza musical compuesta usando un sistema notacional propio

Desarrollo / Temporalización

Este tercer bloque se ha desarrollado durante el tercer trimestre del curso escolar en 5º de primaria. Estas actividades funcionan como el cierre del trabajo realizado durante el primer nivel en 5º de primaria.

ACTIVIDAD 1

Nuestras afinidades musicales

Hacer un collage sonoro con dos músicas preexistentes implica trabajar la escucha, una escucha atenta que busca semejanzas en las diferencias, lugares comunes. En esta primera actividad nos centramos en escuchar y buscar relaciones musicales entre fragmentos de nuestras canciones. Comenzamos a explorar las posibilidades de hacer música electrónica con samples, situando nuestras músicas en el mundo.

Objetivos

- Experimentar con las músicas existentes en el aula y situarlas en el mundo
- Introducirnos en la música electrónica desde el sampleo
- Usar un instrumento de sampleo (play.antropoloops)

Contenidos

- Fragmentos de música: loop y samples
- Escucha activa e identificación de afinidades musicales
- Interfaces musicales: el teclado del ordenador

Recursos específicos

- Portátiles del colegio con conexión a internet
- Pizarra digital o proyector
- Equipo de audio.
- Set musical con samples de las canciones elegidas por el alumnado de la clase

Desarrollo de la actividad

Actividad desarrollada en una sesión de una hora

Tras recordar lo que hicimos el bloque anterior y las canciones sobre las que habíamos trabajado en sus HdVM, presentamos la actividad explicando al alumnado que nos vamos a convertir en DJs: vamos a componer nuevas piezas musicales a partir de pequeños extractos de música seleccionados de sus canciones, a los que llamaremos "loops". Hablamos de qué significa la palabra Loop en inglés para introducir la idea de sampleo en la música.
Uniendo estos diferentes loops de nuestras canciones, crearemos estas nuevas piezas musicales , a esta técnica compositiva la denominamos remezcla musical. El trabajo de composición será en equipo, nos convertiremos en una pequeña banda de música, al final del trabajo de composición haremos un concierto para otros compañeros/as, donde "tocaremos" en directo estas nuevas piezas musicales. Trabajaremos en grupos utilizando los portátiles que dispone el centro y la herramienta online de remezcla play.antropoloops.com.

Duración 15 minutos

Continuamos escuchando toda la clase el set Historias remix (que habremos preparado previamente) con los loops elegidos de cada canción individual. Con algunos voluntarios hacemos una explicación de cómo funciona, cómo podemos lanzar los loops con el teclado (1 2 3 4 5 6 7 8 q w e r t y u...) y descubriendo en el mapa los lugares de procedencia de las canciones. Trabajaremos con los mismos grupos que en la composición de los collages colectivos.
Cada grupo con un portátil debe explorar los loops que hay en el audioset (uno por cada alumno/a de la clase) y elegir al menos 8 que crea que pueden conectar entre sí, que tienen alguna afinidad para trabajar con ellos.

Duración 25 minutos

Cuando cada grupo ha elegido sus ingredientes sale y explica cuales son y porqué los ha elegido mientras los mezcla con el teclado. Al terminar, reflexionaremos en común sobre lo escuchado:
¿Ha sonado bien? ¿por qué?
¿Ha sonado mal? ¿por qué?
¿Que significa "sonar bien o mal"?
¿De dónde es la mezcla de esas músicas?¿Cómo podría llamarse este nuevo lugar inventado surgido de la mezcla de países?

Duración 20 minutos

Al ser play.antropoloops una herramienta online, se puede plantear que el alumnado pueda seguir explorando o desarrollando algunas tareas si es necesario en casa si tiene algún dispositivo móvil a su alcance.

Metodología

Aprendizaje cooperativo.
Aprendizaje dialógico.
Pensamiento/Método creativo.

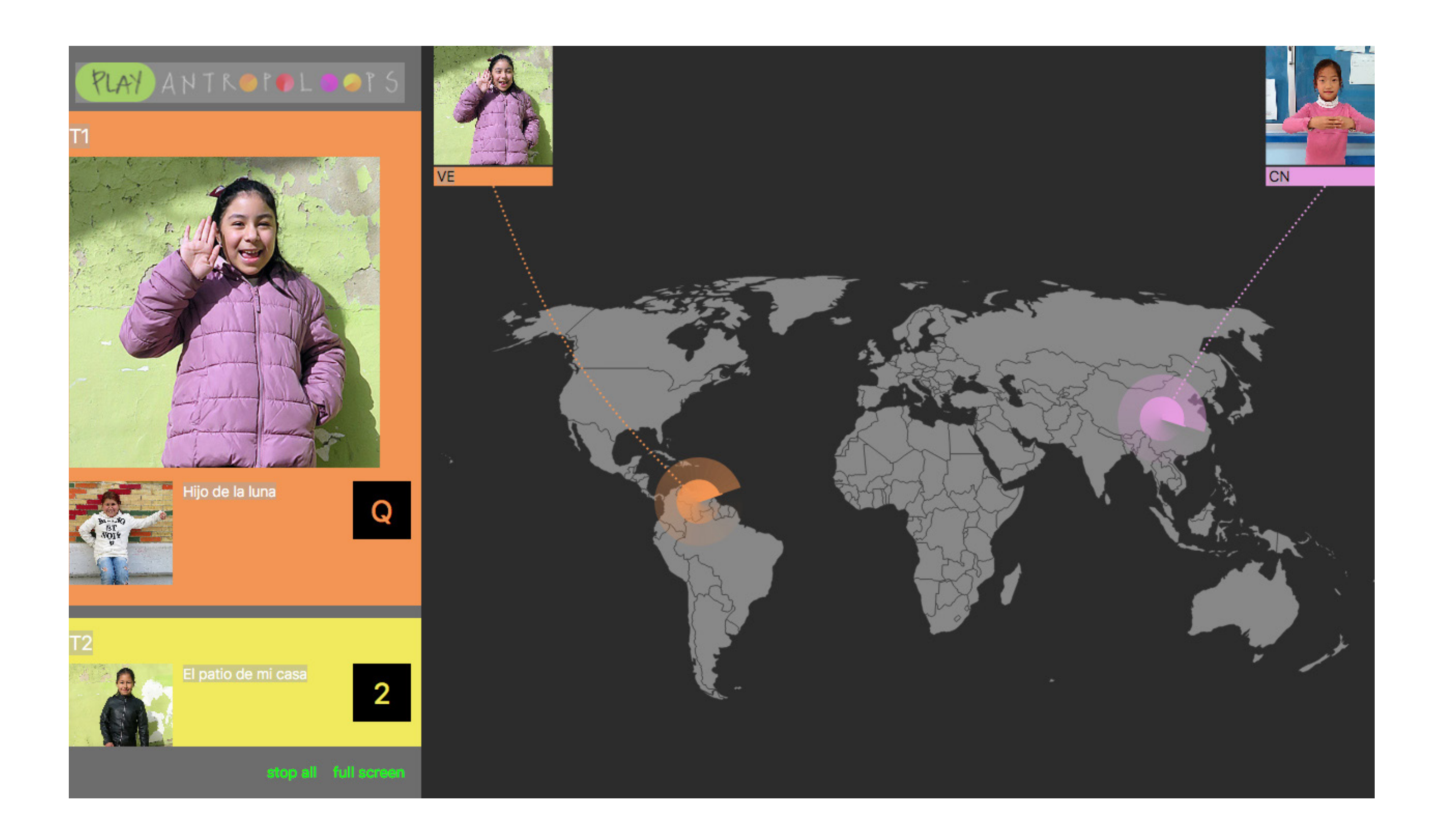
Indicadores de evaluación orientativos

Experimenta posibilidades creativas con los fragmentos de la música elegida en las historias de vida musical.

Observaciones

Esta actividad tal como la hemos desarrollado nosotros implica un trabajo más especializado (técnico y creativo) en la preparación/composición del set con fragmentos de las canciones seleccionadas por los alumnos en la actividad de HdVM. El set de audio se compone de manera que algunos loops encajen a nivel tonal con otros pero no con todos, de tal manera que el alumnado tiene que explorar y elegir qué fragmentos pueden servirle para componer sus piezas. la pieza está compuesta seleccionando samples de las canciones de tal manera que haya ritmos, melodías y voces cuando es posible, o samples que pueden funcionar como efectos. Como alternativa a este modo de trabajo más complejo es posible plantear con el alumnado (o por parte del profesorado de música) un proceso más sencillo de selección y edición de loops con Audacity. Con estos audios se puede crear un set sencillo en play que permita hacer una composición más basada en beats cortos, sin que los loops suenen de manera más continua y tenga necesidad de sincronizarse.
En un futuro, que esperamos sea próximo ;) , la idea es añadir nuevas funciones a play para grabar y editar audio online, lo que facilitará la creación de loops en el aula con material propio del alumnado.

De momento los sets realizados permiten que cualquier alumnado pueda usarlos para experimentar la composición musical a través de la remezcla, aunque no tengan una relación más simbólica y emocional con las fuentes utilizadas como hemos hecho en estos procesos en el CEIP San José Obrero.
HdVM Remix curso 2017-18
HdVM Remix curso 2028-19









Nuestras afinidades musicales

ACTIVIDAD 2

Componer con loops

Esta actividad estará centrada en la composición colectiva de nuevas piezas musicales a partir de loops de las canciones seleccionadas de las HdVM.

Objetivos

• Introducir al alumnado en las técnicas básicas de la remezcla musical.
• Trabajar la imaginación y creatividad desde la composición musical.
• Fomentar el trabajo colaborativo.
• Componer piezas sonoras a partir de loops

Contenidos

• Creatividad y experimentación musical con loops
• Crear sistemas notacionales
• Interpretar en grupo composiciones con el teclado

Recursos específicos

• Portátiles del colegio con conexión a internet
• Pizarra digital o proyector
• Equipo de audio.
• Set musical con samples de las canciones elegidas por el alumnado de la clase

Desarrollo de la actividad

Actividad desarrollada en 3 sesiones de 1h cada una.

Comenzamos explicando a los alumnos que sistema utilizaremos para la creación de las nuevas piezas musicales. Para ayudar a la experimentación, juego y composición musical, utilizando los loops seleccionados, trabajaremos con un sistema notacional alternativo. Utilizando el portátil y nuestra herramienta web donde cada fragmento estará asociado a una tecla del portátil (1 2 3 4 5 6 7 8 q w e r t y u...) comenzaremos a explorar y componer con los loops que habíamos seleccionado en la actividad anterior.
Conforme vayamos explorando posibles combinaciones y formas compositivas, en un cuaderno iremos apuntando a modo de pentagrama improvisado, qué teclas-fragmentos queremos utilizar y el tiempo que deseamos que suene, trabajando en grupo la composición. Cada grupo de trabajo tendrá que decidir la composición, duración, como la interpretan en directo, el lugar imaginario de donde surge esta música creada a partir de la mezcla de distintos países de origen y el nombre de la nueva pieza musical.
Duración 45 minutos

Al final de cada sesión de composición presentamos muestras del trabajo al resto de la clase tocando en directo las piezas trabajadas. En cada presentación, vamos comentando: ¿Qué nos suena bien? ¿Qué nos suena mal? ¿Porque? ¿Qué cambiarías? ¿Qué título le habéis puesto?¿porqué?¿de dónde es esa música que estáis componiendo?
Duración 15 minutos

Esta es una actividad basada en la experimentación y juego, en el ensayo-error, probamos una alternativa y verificamos con los compañeros si funciona.Ayudándonos de los comentarios, seguimos trabajando en la composición de las nuevas piezas musicales.

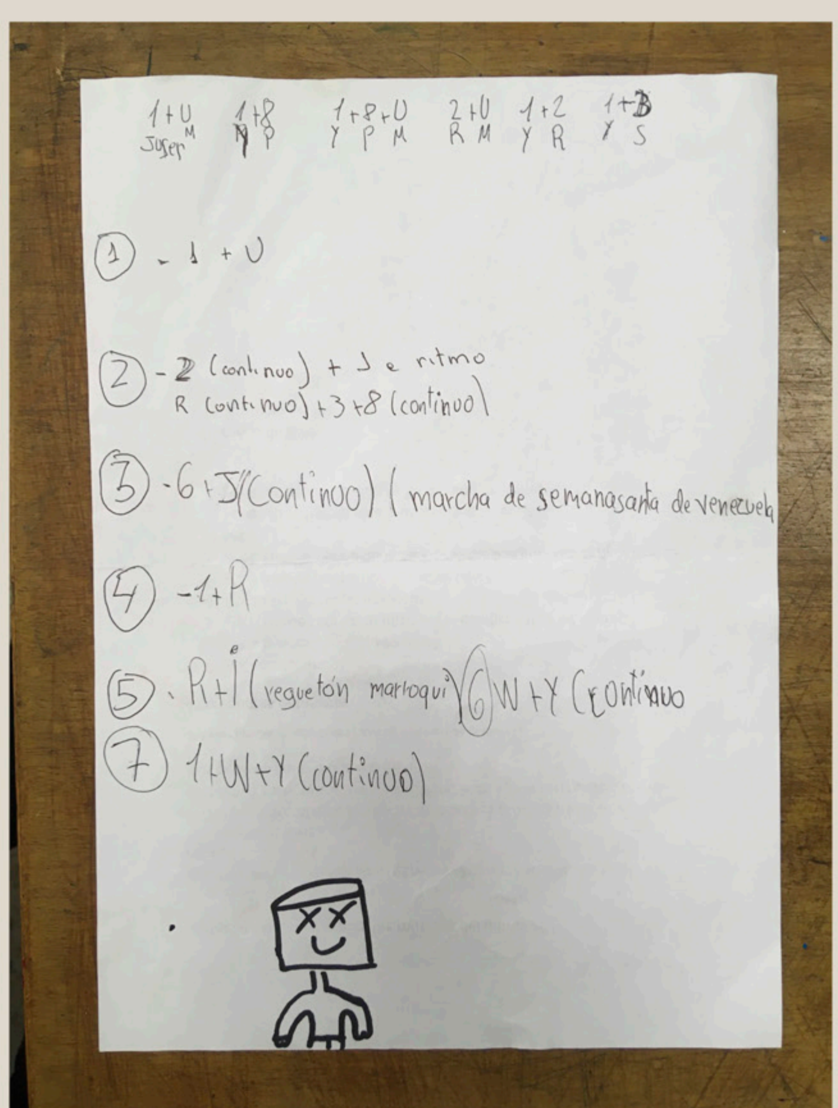
Metodología

Aprendizaje cooperativo.
Aprendizaje dialógico.
Pensamiento/Método crítico y creativo.

Indicadores de evaluación orientativos

Crea piezas musicales a partir de los fragmentos musicales seleccionados.
Elabora un sistema notacional para tus composiciones con loops





Componer con loops

ACTIVIDAD 3

Concierto de remezclas

En la biblioteca hacemos una presentación del trabajo a otros alumnos del Cole.Trabajamos leyendo las partituras y con portátil.

Objetivos

• Tocar en directo la pieza compuesta en las sesiones anteriores
Compartir y afianzar el trabajo realizado
• Despertar el interés en el alumnado del colegio sobre las actividades realizadas.

Contenidos

• Resumen y síntesis de la creación musical a partir de la remezcla
• El directo, dificultades y satisfacciones
• Coordinación del grupo

Recursos específicos

• Portátiles del colegio con conexión a internet
• Pizarra digital o proyector
• Equipo de audio.
• cable alargador USB para el teclado del ordenador
• Set musical con samples de las canciones elegidas por el alumnado de la clase

Desarrollo de la actividad

Actividad desarrollada en dos sesiones de 1h cada una. En la primera se preparan las presentaciones por grupos y se ensaya, la segunda se presenta el trabajo en público.

En una sesión previa, organizaremos cómo será la presentación y concierto:
Pensamos como salir al escenario y cómo presentarnos
Pensamos en las partes que tiene nuestra composición musical y cómo podemos coordinarnos para tocar cada una de las partes y estar en escena mientras el público nos ve.

En la sesión de presentación, por grupos de trabajo iremos presentando el resultado de las composiciones colectivas trabajadas durante este bloque. Trabajamos con los portátiles y las partituras creadas para la composición de piezas, nos ayudaremos también de proyecciones de video donde podremos ver los loops utilizados para la creación de estas nuevas piezas musicales.
Al final de cada exposición, después de un turno de preguntas y respuestas, se invita a los alumnos asistentes a probar, experimentar y jugar con los diferentes dispositivos, asesorados por el alumnado que ha desarrollado las actividades.

Duración 1 hora

Metodología

Aprendizaje dialógico.
Aprendizaje cooperativo.
Pensamiento/Método sintético y didáctico.

Indicadores de evaluación orientativos

Comparte el trabajo realizado con otros alumnos/as de la clase.
Toca en directo de manera colectiva una pieza musical compuesta en grupo

Observaciones

la opción que hemos descrito previamente es la más sencilla que permite la herramienta online de remezcla play.antropoloops: tocar a través del teclado del ordenador. Pero a partir de ahí podemos enriquecer la construcción del propio instrumento musical para poder tocar con el movimiento y el cuerpo. Con play.antropoloops y un Makey Makey podemos convertir cualquier superficie del cole en un instrumento musical, explorando por un lado la percepción y representación del espacio y por otro la expresión y movimiento corporal para interactuar con el sonido. Dentro de nuestra idea de crear elementos mediadores para interactuar con la remezcla musical, el primer año de trabajo en el cole, comenzamos probando distintas opciones de diseño para que cada grupo preparara su presentación de final de curso. Comenzamos explorando posibilidades de interacción en el aula de educación física, y tras estos primeros experimentos construimos un suelo interactivo en el gimnasio. El desarrollo del tercer bloque "Remezclando el aula" se desarrolló el primer año usando este suelo musical y centrando el trabajo más en la creación de una coreografía para tocar las remezclas que habíamos preparado. Cada alumno/a tenía un activador en el que lanzar su música, y permitir que el siguiente pudiera hacer lo mismo conectándose entre ellos/as. Las posibilidades performativas para trabajar con el alumnado sobre sus músicas son infinitas...
En esta actividad también experimentamos la dificultad existente en este tipo de estrategias: a nivel técnico por ej elegimos el suelo de vinilo del gimnasio porque hace que las conexiones del Makey Makey sean más estables ante las interferencias eléctricas, en un suelo de terrazo donde es muy inestable. Pero también a nivel temporal: hay muchas posibilidades de crear y interpretar piezas musicales de remezcla en grupo con estos dispositivos y como experiencia en el aula es muy potente pero a la vez es necesario simplificar lo máximo los diseños para que sean robustos y sencillos de construir, también con el alumnado.







Concierto de remezclas

Competencias claves

Basado en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las competencias en el actual Sistema Educativo Español.

Conciencia y expresiones culturales.

SABER
• La herencia cultural.
• Representación, expresión y comunicación como factor estético.

SABER HACER
• Aplicar las habilidades de pensamiento para poder comprender, valorar y disfrutar de las expresiones culturales y artísticas.

SABER SER
• Interés, reconocimiento y respeto por las manifestaciones artísticas y culturales.
• Valorar la libertad de expresión, la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades.
•Capacidad de imaginar y realizar producciones que supongan recreación, innovación y transformación.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

SABER
• Elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes.
• Creatividad e innovación.

SABER HACER
• Capacidad de análisis, planificación, organización y toma de decisiones.

SABER SER
• Actuar de forma creativa e imaginativa.
• Tener autoconocimiento y autoestima.
• Tener iniciativa, interés, proactividad e innovación.

Aprender a aprender

SABER
• Conocimiento sobre lo que uno sabe y desconoce.
• El conocimiento de la disciplina y el contenido concreto de la tarea.
• Conocimiento sobre distintas estrategias posibles para afrontar las tareas.

SABER HACER
• Conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje.
• Estrategias de planificación y evaluación de las tareas.

SABER SER
• Motivarse para aprender.
• Tener la necesidad y la curiosidad de aprender.
• Sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje.
• Tener la percepción de auto-eficacia y confianza en sí mismo.

Comunicación lingüística

SABER
• La lectura, la escritura, el habla, la escucha y la conversación, como destrezas vinculadas con el tratamiento de la información.

SABER HACER
• Expresar con precisión su pensamiento, opiniones, emociones y sentimientos en una variedad de situaciones comunicativas.
• Escuchar activamente e interpretar el pensamiento de otras personas.

SABER SER
• Reconocer el diálogo como herramienta primordial para la convivencia.
• Tener interés por la interacción con los demás.





HTTPS://PLAY.ANTROPOLOOPS.COM

Proyecto financiado por:



Proyecto co-financiado por:

NO8DO
AYUNTAMIENTO DE SEVILLA

Talleres Antropoloops forma parte de:

